JOYSTICK 135

Empire Earth

Soluces

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 135

DITO

« ... et là, il lui dit : ah, ah, tu as vraiment de grosses joues ». Oups, vous étiez là ? Désolé, je ne vous avais pas vu. Vous savez ce que c'est, on papote, on papote, et on oublie de travailler. Bon. La solution du problème 134 était vraiment facile. Rappelez-vous : « Quel est le nombre composé de trois chiffres, qui lu de gauche à droite est douze fois plus grand que lu de droite à gauche ? ». C'était 540, évidemment. Nous avons reçu très exactement 196 bonnes réponses, ce qui fait de Laurent Cruz l'heureux gagnant (il recevra un jeu tiré au sort). L'énigme suivante est plus corsée, voire corsaire, si je puis m'exprimer ainsi : Un gang de pirates vient de faire une bonne prise sur un navire marchand. Après avoir violé le capitaine et tué sa fille (ou le contraire), ils décident de diviser le butin qui s'élève à la somme rondelette de 10 000 écus ! Vive l'écu ! Il faut savoir que chez les pirates, c'est comme dans la fonction publique : c'est très hiérarchisé. Les corsaires sont cinq : il y a un chef, un sous-chef, un caporal-chef, un caporal et une lopette. Le capitaine ordonne alors au plus faible d'apporter le trésor : « Lopette, l'écu !!! ». C'est en effet celui qui a le plus haut grade qui partage le butin. Les autres votent ensuite pour savoir s'ils sont d'accord. Si ce n'est pas le cas, alors ils tuent le mec qui a proposé le partage, et celui en dessous repropose un partage, et ainsi de suite. ***Sachant que par ordre de priorité les pirates veulent : • 1 rester en vie • 2 avoir le plus de thunes possibles • 3 tuer les autres - Quel partage le chef doit-il proposer ?***

Casque Noir

Bonne Chance

JOYSTICK SOLUCES 135
est édité par la société HDP
au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint :
Pascal Traineau
Principal associé :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx
Directeur artistique : Stéphane Noël
2e rédactrice Graphiste : Sonia Nini
Maquette : Sonia Nini, Suzie Gorini,
Catherine Branchut
Secrétariat de rédaction :
Sophie Prétot

Correction révision :
Anne Pavan
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 135
de Joystick est une publication HDP

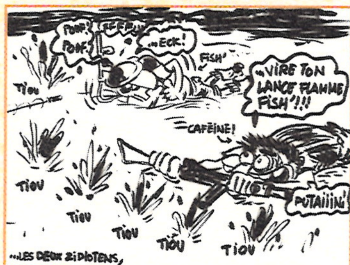
SOMMAIRE





Je vous rappelle les règles du concours non officiel : toute bonne réponse sera acceptée jusqu'au 10 du mois de mars. N'oubliez pas la question subsidiaire : combien aurai-je de bonnes réponses à la date du 10 ? Le plus proche de ce chiffre sera le gagnant. Pour me répondre par mail, utilisez l'adresse : casque@joystick.fr et si possible, spécifiez le chiffre de la question subsidiaire dans l'objet du mail, cela me facilitera la vie pour trouver le gagnant.

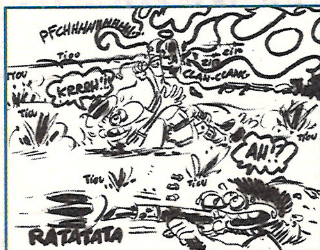




AIDE DE JEUX

Empire Earth

Deuxième partie



Comme promis, on attaque la suite de ce jeu où les missions commencent à se corser et à devenir plus longues. Les cartes devraient vous aider à gagner du temps pour localiser les ressources et vos ennemis.

Le retour de Guillaume



Point N°02 :
Éliminez les quelques soldats ennemis qui se trouvent à ce carrefour en prenant soin de ne perdre aucun homme.

Point N°02 :
Allez jusqu'à ce village pour récupérer des renforts.

Point N°03 :
Aidez les villageois à se débarrasser des pillards et soignez vos hommes près de l'hôpital.

Point N°04 :
Allez à ce village pour récupérer de nouveaux renforts.

Point N°05 :
Vous rencontrerez une petite résistance avant de traverser le pont, mais Guillaume remettra vos blessés sur pied rapidement.

Point N°06 :
Parlez au maire de Falaise pour commencer à récolter des ressources qui vous permettront de









bâtir une armée plus conséquente en prenant le contrôle des citoyens de la ville.

Point N°07 :
Explorez cette zone pour récupérer des ressources, puis envoyez-y quelques citoyens pour récolter les ressources qui s'y trouvent.

Point N°08 :
Allez chez le marchand de machines de siège pour lui acheter des trébuchets qui s'avèrent particulièrement efficaces pour détruire les fortifications.

Point N°09 :
Emparez-vous de cette forteresse afin d'accéder aux dernières ressources qui vous manque.

Point N°10 :
Utilisez les trébuchets pour détruire les tourelles qui sont devant le fort. Placez Guillaume et des archers juste derrière pour protéger vos machines. Détruisez toutes les tourelles puis anéantissez le palais pour remporter la victoire.



Guillaume Duc de Normandie

Point N°01 :
Vous allez prendre le contrôle du bouffon afin de prévenir Guillaume du complot qui se trame contre lui.

Point N°02 :
Si vous avez un peu morflé, vous trouverez un coffre qui vous permettra de vous soigner et de récupérer une épée.

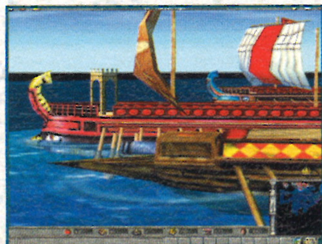
Point N°03 :
Ne cherchez pas à vous battre contre les ennemis et allez dans cette ferme afin de récupérer un déguisement qui vous permettra d'entrer dans la forteresse.

Point N°04 :
Prévenez Guillaume afin que celui-ci ne se fasse pas avoir, puis prenez la tangente.

Point N°05 :
Vous affronterez quelques ennemis à cet endroit et faites en sorte de garder le bouffon vivant.

Point N°06 :
Récupérez quelques cavaliers à cet endroit puis foncez vers le fort sans chercher à combattre les ennemis qui se dresseront sur votre route.

Point N°07 :
Lorsque vous atteindrez ce fort, prenez les renforts qui vous sont attribués puis allez vers le village qui se trouve au-dessus.



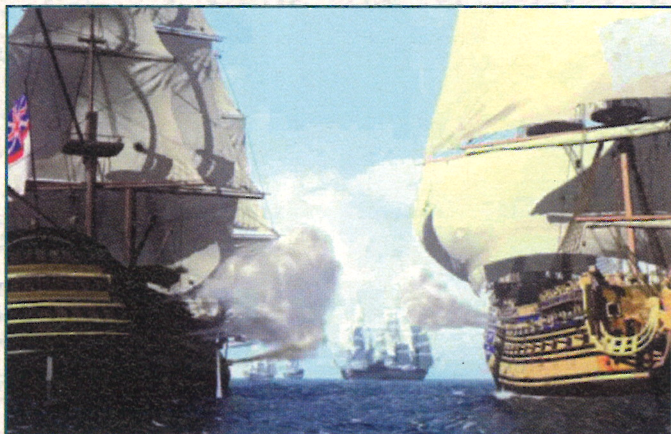


Point N°08 :
Affrontez le champion pour récupérer de nouveaux soldats.

Point N°09 :
Pénétrez à l'intérieur de ce fort afin de renforcer votre troupe.

Point N°10 :
Vous rencontrez quelques soldats à cet endroit qui se joignent à vous.

Point N°11 :
Lorsque vous arriverez au point de bataille, allez sur la gauche et affrontez tout de suite Guy de Bourgogne. Si vous le tuez rapidement, la partie sera gagnée.



La bataille de Hasting



Point N°01 :
Commencez à exploiter les ressources qui se trouvent à cet endroit.

Point N°02 :
Explcitez la mine d'or rapidement ainsi que le bois pour faire grimper rapidement vcs ressources.

Point N°03 :
Parlez au baron et aidez-le afin de récupérer des ressources supplémentaires.

Point N°04 :
Délivrez les enfants et ramenez-les au village.

Point N°05 :
Retournez au fort et formez la plus grosse armée possible afin de pouvoir construire une flotte qui vous permettra de faire un peu le ménage avant de prendre la mer avec vos hommes.

Point N°06 :
Débarquez vos hommes sur cette plage et rasez le village qui se trouve sur la gauche.







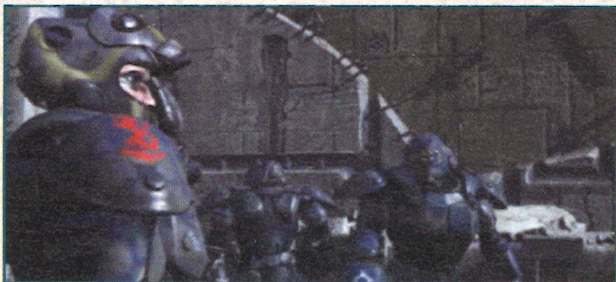


Point N°07 :
Affrontez vos ennemis dans la plaine puis montez sur la colline dès que vous aurez le signal.

Point N°08 :
Affrontez Harold à cet endroit et tuez-le rapidement afin que ses hommes ne puissent pas vous anéantir.

Point N°09 :
Récupérez un cheval chez les paysans sinon vous ne pourrez pas entrer dans Londres.

Début de la guerre de Cent Ans













Point N°01 :
N'affrontez pas la flotte de front pour commencer car vous ne ferez pas long feu. Essayez de déplacer légèrement celle-ci avec un bateau de pêche afin de faire passer vos navires à droite ou à gauche sans vous faire repérer. Vous pourrez de la sorte arriver derrière le bateau amiral et le couler rapidement. Pour couler le reste de la flotte, gardez quelques ressources pour réparer vos bateaux s'ils ont trop souffert, puis éliminez tous les vaisseaux ennemis pour continuer votre mission.

Point N°02 :
Vous débarquerez avec une troupe sur cette rive lorsque vous aurez coulé la flotte ennemie.

Point N°03 :
Détruisez les tourelles puis, rapidement, les quatre bâtiments qui se trouvent au centre sans toucher aux autres car vous les récupérerez juste après. Récoltez le plus de pierres possibles pour avoir une scène cinématique et obtenir un hôtel de ville.

Point N°04 :
Anéantissez cette position pour ne pas avoir à subir régulièrement des attaques.

Point N°05 :
Avant de passer à l'assaut final, si vous avez trop de citoyens, sélectionnez-les et appuyez sur la touche Suppr de votre PC pour les éliminer. Pour ma part, j'ai construit une vingtaine de trébuchets pour la scène finale. Effet garanti. Avancez doucement en gardant le prince noir en retrait de manière à ce qu'il puisse soigner les blessures que l'ennemi vous inflige.

Le prince noir



Point N°01 :
Vous partirez de ce point et vous devrez récupérer quatre coffres ce qui ne sera pas trop difficile. Faites attention cependant au prêtre qui se trouve près du temple juste en dessous et éliminez-le rapidement.

Point N°02 :
Vous trouverez le quatrième coffre dans ce port. Lorsque vous aurez ce dernier, vous ne pourrez plus repasser par le défilé.

Point N°03 :
Venez au secours des villageois et récupérez les navires de transport pour revenir à votre point de départ.

Point N°04 :
Embarquez tous vos hommes dans les navires afin d'accoster sur cette rive pour retrouver les renforts.

Point N°05 :
Prenez position sur cette colline puis affrontez l'armée française. Entrez ensuite dans le fort pour détruire le château.






WAS!?
MEIN GOTT!... DES HALFTRACKS REMPLIS DE ROMAINS FONCENT SUR NOUS!?
ACH!... LA KRIEG GROSSE MALHEUR!



Cette bande fraternelle



Point N°01 :
Amenez vos hommes à cet endroit et commencez à renforcer votre position.

Point N°02 :
Lorsque vous aurez visité tous les villages retournez à la tour de Londres. Envoyez ensuite tous vos hommes sans exception à Portsmouth afin qu'ils puissent embarquer. Faites gaffe car s'il vous reste un homme égaré dans un coin, vous ne pourrez pas partir.

Point N°03 :
Vous débarquerez sur cette plage.

Point N°04 :
Prenez possession de ce fort. En utilisant quatre trébuchets et votre chevalier en retrait, vous ne devriez avoir aucun problème pour en venir à bout.

Point N°05 :
Prenez position avec votre armée sur cette berge et menez-la dernière bataille avec vos trébuchets pour finir cette mission.






...EN AVANT, FIDÈLES LÉGIONNAIRES DE CAÏUS TA RACE!...ON VA BOUFFER DU GERMAIN!!!





Les guerres napoléoniennes





Point N°01 :
Entrez dans Portsmouth pour prendre possession de vos troupes.

Point N°02 :
Débarquez rapidement toutes vos troupes et libérez la ville.

Point N°03 :
Commencez le combat dans cette plaine pour obtenir une reddition de l'armée française.

Point N°04 :
Prenez un ou deux canons pour libérer cette ville en détruisant les tourelles.

Point N°05 :
Pour battre l'armée qui vous attend ici, construisez quelques tourelles à l'entrée de la ville et postez un prêtre de manière à capturer quelques canons. Vous n'aurez plus qu'à attirer vos ennemis dans ce piège.

Point N°06 :
Faites un couloir de tourelles à cet endroit pour y attirer vos ennemis et placez vos canons au fond. Vous pouvez même construire un hôpital pour guérir votre armée plus rapidement.

Point N°07 :
Si vous avez du mal à vaincre cette armée, attirez le plus gros des troupes au point N°6 puis donnez l'assaut final lorsqu'il n'y aura presque plus d'ennemis.



La bataille de Waterloo

Point N°01 :
Envoyez le messager à cet endroit pour trouver le général Blucher.

Point N°02 :
Prenez possession de vos hommes à cet endroit.

Point N°03 :
Construisez une caserne et sortez le maximum d'hommes à cet endroit car vous devrez repousser l'ennemi à partir de cette position. Lorsque vous serez attaqué, lancez tous vos hommes sur le Maréchal Ney et tuez-le afin que l'armée française prenne la fuite.

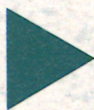
Point N°04 :
Suivez la bataille finale et donnez un coup de main si le cœur vous en dit pour dégommer le cavalier qui vous permettra de remporter la victoire.



1

...T'ES COMPLÈTEMENT ABRUTI, TA RACE!? C'EST LA CAMPAGNE DE LYBIE!...
... PAS SCIPION L'AFRICAIN!!!
EH! OH!
?
...MOI, J'AURAI PU FAIRE INGÉNIEUR AVEC UNE CLÉ À MOLETTE!
MOUAIS! C'EST PU SÉRIEUX!
TU VOIS!?
...BEN QUOI? J'AI LE DROIT D'ÊTRE CAÏUS TA RACE, LE LÉGIONNAIRE DU DÉSERT!...JE VEUX ATTAQUER OU PASSER AU GLAIVE, MOI!...
...POURQUOI PAS HAN SOLO EN OBER LIEUTENANT DE L'ESPACE!?
CRÉTIN!
...INTERGALACTIQUE!

Les chevaliers du ciel





Point N°01 :
Vous allez vous retrouver coincé ici et vous devrez parler au paysan qui vous demandera de délivrer sa femme.

Point N°02 :
Lorsque vous l'aurez délivrée, retournez voir le paysan afin qu'il vous crée une brèche dans les arbres.

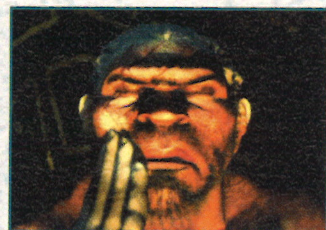
Point N°03 :
Entrez dans cette base pour la photographier.

Point N°03 :
Visitez ensuite cette base pour dévoiler d'autres points sur la carte.

Point N°04 :
Prenez ce site en photo afin de récupérer des munitions.

Point N°05 :
Pour atteindre ce point, longez le bas de la carte en dégommant la tourelle puis lorsque vous serez au bout, il ne vous restera plus qu'à remonter.









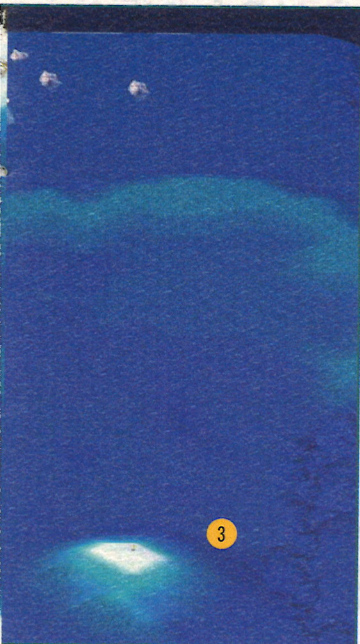


Problèmes de ravitaillement





Problèmes de ravitaillement (suite)





Point N°01 :
Fortifiez tout de suite cette position pour contrer toutes les attaques ennemies. Faites un mur de tourelles contre les navires et un gros paquet de canons de 88 mm pour les avions. Collectez un maximum de ressources le plus rapidement possible.

Point N°02 :
Construisez une escadrille de chasseurs et de bombardiers que vous allez mettre en stand-by pour le moment. Dès que vous aurez construit une base navale, envoyez vos bombardiers couler les navires ennemis qui coulent les transports. Pour localiser ces derniers, utilisez un ballon de reconnaissance.

Point N°03 :
Les transports seront principalement attaqués dans cette zone. Contrôlez rapidement celle-ci pour accélérer le passage des navires.

Point N°04 :
Vous aurez quelques navires ennemis à détruire dans cette zone.

Le baron rouge







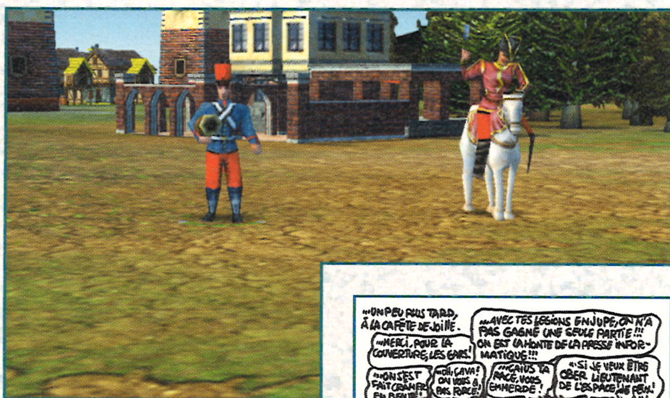
Point N°01 :
Fortifiez cette position afin qu'aucun ennemi ne puisse entrer puis exploiter rapidement les ressources.

Point N°02 :
Bombardez cette base avec plusieurs avions jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien à l'intérieur.

Point N°03 :
Utilisez vos bombardiers pour liquider cette base afin de ne plus subir les petites attaques qui reviennent sans cesse par ce secteur.

Point N°04 :
Rasez cette base avec de l'artillerie et un lieutenant qui permettra de soigner vos blessés en cours de route. Passez par le point N°03 pour longer le bas de la carte afin d'y arriver sans encombre.

Point N°05 :
Pour utiliser votre ballon sur cette base, vous devrez d'abord éliminer toute la DCA puis envoyer quelques chasseurs pour faire diversion. Si vous perdez votre ballon ce n'est pas trop grave car il vous reste l'artillerie qui lorsqu'elle est employée en masse est assez efficace.





En détresse

GABRIEL LOPEZ

Joueurs, joueuses de tous pays, unissez-vous... Contre le bug rebelle, le blocage aventureux, l'interrogation ludique, la mission impossible, l'angoisse des ténèbres, serrez les rangs. Affrontez l'énigme, résolvez les casse-têtes et complétez l'histoire. Dans cette rubrique, posez vos questions ludiques et dépannez vos camarades bloqués. Envoyez toute correspondance : EN DETRESSE, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex, pour les courriers électroniques : crack@joystick.fr

? Questions

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Bonjour, je viens d'être présenté à l'Uber-soldat, ouais ! Je me tape la séquence cinématique, je passe à l'affrontement... Et après quelques pétarades plombées, je me fais proprement exploser par l'Uber-saloperie. J'ai déjà fait pas mal de tentatives ratées pour le tuer. Comment faire pour dessouder cette Uber-horreur ? Quelqu'un a un truc ? Merci pour toute aide, je crake !

Réf.: N°13501, Benjy

ARCANUM

Arhg ! Au secours ! Help ! Comment cela se fait-il qu'après avoir exploré le souterrain du clan du mont noir, TOUS mes compagnons ont la réaction « antipathique » avec moi ? Moi, brave demi-elfe, d'alignement bon (64), avec pour copain Sogg, Virgile, Gar et le chien Bonarien, je ne pense avoir rien fait de mal. Mais y a pas moyen de les faire changer d'avis, et quoi que je fasse, ils m'aiment de moins en moins. Est-ce que quelqu'un sait ce qu'il faut faire ? Merci d'avance.

Réf.: N°13502, Elrond

HALF-LIFE WANTED

Please une soluce pour WANTED ! J'ai installé le Mod Wanted ! pour Half-life qui est paru dans le CD du numéro 128 des vacances 2001 (hou là, ça fait vachement longtemps) et voilà : je ne sais pas ce qu'il faut faire au commencement du jeu. Je suis allé chercher le télégramme au fond, et après je ne sais plus quoi faire. J'ai cherché partout la soluce sur Internet, mais je n'ai rien trouvé ! Même sur le site de HL et PlanetHL! J'espère que vous pourrez m'aider et je vous en remercie largement d'avance.

Réf.: N°13503, Louis

ANACHRONOX

Salute. Je suis coincé dans Anachronox. Je suis dans la forteresse de Detta, au niveau des sous-sols. Tout ça parce que je n'ai pas les divers codes pour la porte du premier niveau. Où trouver (comment ?) les codes ? J'espère que quelqu'un pourra me décoincer. Merci à tous et toutes.

Réf.: N°13504, Inspector Kolombo

GABRIEL KNIGHT 3

Bonjour, bonjour... J'ai besoin d'une grosse aide sur ce jeu où je suis bloqué avec Grace dans le 3e jour, créneau horaire de 12 h 00 à 15 h 00. Les énigmes du Scorpion et de Ophiuchus sont résolues : Grâce me dit elle-même qu'elle veut arrêter de résoudre le serpent rouge. Je dois aller au château de Blanchefort et sur le site où creusent les deux américaines. QUE DOIS-JE Y FAIRE ? J'ai déjà visité les sites du trésor, ainsi que les branches de l'hexagramme. En passant, la solution de l'ETAJV me dit que Grâce doit regarder un rocher orange avec les jumelles. Mais depuis quel site, et avec quelles jumelles ? Grâce n'a jamais eu les jumelles en prenant les clés de la moto à Gabriel. La pelle, oui, les jumelles, non ! Ma version (1.0) serait-elle pourrie ? À l'aide, je craque !

Réf.: N°13505, Chris

ATLANTIS 2

Bonjour, je vous demande de l'aide pour Atlantis 2. Je suis bloqué dans la pyramide des Aztèques, après avoir trouvé les énigmes des gardes-prêtres. Devant le crocodile, j'ai suivi la même logique pour obtenir le nombre : 81x81 ; soit 6561. Normalement, le reptile ouvre sa gueule, pour que je puisse récupérer le pied pour le dieu Jaguar, mais rien ne se passe. Aidez-moi !

Réf.: N°13506, Cyril

BALDUR'S GATE 2

Bonjour, je suis coincé au chapitre 4, dans le labyrinthe où Bodhi m'a envoyé. J'ai lu dans Joystick 122 qu'il y a un pieu pour tuer Dace, mais je ne le trouve pas. Si quelqu'un pouvait me répondre, ce serait pas mal.

Réf.: N°13507, Nick Lareine

FINAL FANTASY 8

Salut, et merci pour vos réponses à ma précédente question (Joystick 131). Je suis peut-être complètement con (ou aveugle), mais je ne vois pas la cloche pour l'arme Oméga. Quelqu'un pourrait-il m'y aider ?

Réf.: N°13508, Khazâd Imladris et Gonnhirrim Istaridûr

! Réponses

MIGHT & MAGIC 7

Réf.: N°13205, Sniper-Shark

Salut, j'ai eu le même problème que toi, il y a peu de temps. Le fait est qu'il n'y a pas de vase. C'est l'un des gros bugs du jeu, et à ma connaissance, pas de patch de disponible pour ça... Par contre, il existe un site excellent : «http://mm7.free.fr/indexrapide.htm»; tu y trouveras entre autres, plein d'infos sur les cartes et donjons de MM7, une liste des bugs (très utile pour ne pas se prendre la tête pendant des heures à rechercher un passage-secret-tellement-secret-que-même-à-3DO-ils-savent-pas-où-il-est), et SURTOUT un éditeur de caractères (à télécharger dans la page « liste des bugs ») qui te permettra de rajouter en quelques clics de mulot un joli vase de Markham, dans l'escarcelle de ton personnage favori... et de passer bandit. Voilà.

Thor

FALLOUT 2

Réf.: N°13301, Damien

C'est assez vaste comme question, Fallout 2 c'est pas Tetris. Étant donné que la réponse tiendrait sur plusieurs booklets soluce, voici quelques liens qui devraient t'éclairer énormément (ndr : voir aussi Joy Soluces 100 et 101) :
http://frenchvault.vault13.net/fo2.shtml
www.rmcnet.fr/~brun/. Sinon pour en revenir à tes questions, tu dois ramener un J.E.K. (jardin d'eden en kit) à ton village. Aussi bien Gecko que la « Cité de l'abri » se trouvent complètement à l'est de la carte. Après ton passage dans le temple des épreuves, la vieille a dû te donner une fiole d'eau de l'abri 13, tout en te précisant que cette fiole, lui a été vendue par Vic, un marchand de Klamath. Ça serait peut-être une bonne idée de commencer par retrouver ce Vic, non ? Et pourquoi pas commencer par chercher Klamath ? PS : il n'y a aucun code pour ce jeu, mais un vrai Mad Max n'en a pas besoin, pas vrai ?

Berth, Karkal, L'Habitant de l'abri

TOMB RAIDER 3

Réf.: N°13303, Creosote

Salut Créosote ! Je lisais la rubrique « En Détresse », quand j'ai vu Tomb Raider 3, et là, je me suis dit que dans mes 30 versions de soluces du jeu, je trouverais bien quelque chose qui te plairait. Et là, j'ai trouvé : « Abaissez l'interrupteur afin d'inonder l'entrepôt. Nagez jusqu'à l'angle opposé pour rejoindre l'issue. Vous accédez à un couloir sombre à proximité des cuisines. Marchez pas à pas pour éviter une chute sur une gazinière en marche, que rien, pas même une lueur ne permet de distinguer. Longez ensuite un nouveau chemin de garde jusqu'à retrouver un couloir ». Voilà ce que tu cherchais. Éclate-toi bien avec le meilleur jeu de la saga Tomb Raider.

Florian

FINAL FANTASY 8

Réf.: N°13304, Obi-Wan

Mon cher Obi-Wan, bien que tu sois arrivé relativement loin, il semble que tu n'aies pas compris une chose : bien que tout bonnement génial, FF VIII est bourrin. En effet, lors des combats, il faut économiser ses magies car elles améliorent tes persos, passer son temps à envoyer ses G-Forces au carton, ou bien attendre d'être dans le jaune côté H.P. pour balancer des Limit-breaks à tire-larigot. Arrivé à ce niveau du jeu, tu as pu jouer aux cartes avec Laguna (Bon Dieu, qu'il est mauvais, celui-là) et tu lui as sûrement pris la carte à son effigie. Transforme-la, et tu obtiendras cent Invincibles. Laisse-toi frapper, attends d'être amoché comme il faut, et utilise-en un. Ainsi tu ne craindras plus le bestiau d'en face, tout en bénéficiant des Limit-breaks.

- Pour ce qui est de Linoa, tu ne te poses pas la bonne question : ce n'est pas « Comment ne pas la blesser ? » mais « Comment la soigner ? ». Le problème vient de ce qu'Adel a fusionné avec Linoa. Donc, il ne faut pas utiliser de G-Force contre elle, sauf Cerberus pour donner Triple à tous les personnages. Il faut associer les magies Quake et Ultima en défenses élémentales et associer une magie de vent (le vent est très efficace contre elle, donc associe Rafale) en attaque élémentale, ainsi seul son sort Météore causera des dommages facilement « résolvables » en utilisant Soinmax (avec la capacité Triple). Lui lancer Meltdown pour réduire ses défenses à zéro et surveiller les H. P. de Linoa car Adel opère des Saignées sur elle : utiliser des Soinmax (aussi Carapace et Blindage si nécessaire) sur elle. Et pour finir, utiliser les sorts Aura (les voler à Seifer au combat précédent) pour bénéficier des Limit-breaks (celles de Squall et d'Irvine sont les plus efficaces). Il faut utiliser l'un des personnages uniquement pour soigner et les deux autres pour attaquer. Personnellement, j'ai utilisé Squall (avec sa Lionheart c'est plus efficace), Irvine (avec ses balles anti-char) et Selphie pour soigner les deux autres ou utiliser sa Limit-break et avec de la chance lancer Joobu (soigner tout le monde) ou The End (donne la victoire). On peut également lui piller un Sacrum.
- Autres conseils : Vole des Récup à Linoa et lance-les sur tes persos en commençant par elle. Bien sûr, utilise des sorts et des Limits-breaks qui ne touchent qu'un adversaire à la fois (Meltdown, Rafale, Fournaise... et des Auras pour accéder plus vite aux Limit-breaks). Malheureusement, il y a beaucoup plus fort qu'Adel, mais c'est à la fin du jeu alors bon courage.

Bartleby, SV, Schmolck, Khazâd Imladris, Florian

ARCANUM

Réf.: N°13305, JB, Raptor le nain

Admirable confrère technologiste, je comprends ta détresse alors j'interviens pour l'énigme de Tulla. Si tu as l'aptitude qui te donne un surcroît de compétence technologique en échange de l'impossibilité de te servir d'objets magiques, sache que la quête des arcanes de Tulla t'est fermée à tout jamais (ou alors patch peut-être...) car un des éléments de la quête est magique. En ce cas, inutile de te fatiguer, va aux coordonnées suivantes : 307-587, puis cours vers le coin haut gauche de la carte pendant quelque temps. Tu devrais arriver aux ruines de Vendigroth.
- Sinon, si tu veux faire les choses dans les règles, il faut activer les dalles représentant les arcanes par groupe de quatre, dans le sens des aiguilles d'une montre, selon le tableau du château de Tulla. Cela t'ouvrira quatre portes (tu peux aussi crocheter les portes facilement, il y a un Hobbit très doué pour ça à l'entrée de Vendigroth, mais n'oublie pas de marcher sur les dalles devant les temples), et tu trouveras derrière quatre livres et une écharpe magique (pendentif du fantôme). Puis, à minuit, il te faudra activer quatre dalles autour de la fontaine, une fois équipé de cette écharpe, dans l'ordre indiqué dans les livres (ÉTOILE, SPIRALE, *, CROIX). Alors seulement le fantôme te parlera. Voila, tu es bientôt à la fin de ce jeu mythique. Ah oui, on ne peut pas dépasser le niveau 50 et on n'y peut rien : c'est la volonté des développeurs. Que le clan des forgerons veille sur toi.

Gnome Facétieux, Syl, Sir Arnold

MONKEY ISLAND 4

Réf.: N°13306, Marty

Bonjour... Je suis Guybrush Threepwood, pirate émérite ! Alors, pour cette prothèse, tu as dû remarquer qu'elle se trouvait dans un panier sur le sol, avec une jambe en porcelaine. Mais y a un piège : si tu laisses Guybrush parler, tu n'auras jamais le temps d'attraper la prothèse en marchant... et en courant, tu te cognes partout ! Donc : passe toutes les paroles en appuyant plusieurs fois la touche Suppr, file vers le panier par terre, il devrait te rester tout juste assez de temps pour ramasser la main en bois. Laisse la boîte à musique à Dave si tu veux... Autrement, c'est jouable sans sauter le dialogue, mais dès que tu utilises la boîte à musique (le gars est aveugle, ça va couvrir les bruits) il faut FONCER comme un malade !!! prendre la main. En tout cas, tu es très, très loin d'avoir fini le jeu.

Julien, Ours brun, Ophelia

BALDUR'S GATE 2

Réf.: N°13404

Yohan Salut Yohan ! J'ai aussi mis pas mal de temps à trouver le Crom Faer, mais à cause du marteau de tonnerre ! Pour le ceinturon de force de géant du froid, tu le trouveras dans les tréfonds obscurs (là où il y a les elfes noirs...), dans la carte que tu pourras atteindre en allant à gauche de celle où tu arrives après t'être téléporté. Là, tu vas en bas à gauche, et tu arrives dans une pièce avec une statue de démon. Tu réalises le sacrifice, tu buttes les démons (bonne chance ils sont forts) et sur un des cadavres, tu trouves le ceinturon de force de géant du froid, une épée à deux mains +4, et l'armure du cerf (armure de plates complètes +3!). En tout cas, ça vaut le coup : le marteau est vraiment ultra puissant ! Pour les flagelleurs mentaux, il y a un truc ULTIME : le sort « ordres chaotiques » de prêtre de niveau 5... Voilà, amuse-toi bien avec ce jeu génial !

Drizzt l'elfe noir

Jeux Crack

Hé ! Pssssttt ! Dans Joystick Soluces, paraîtrait qu'il y a une excellente rubrique, carrément géniale, qui déchire vraiment grave... Paraît même que ça s'appelle les Jeux Cracks ! Il y aurait des trucs, des bidouilles, des patches, des codes, des caribous, et plein d'astuces dedans. Et même que tous ces trucs sont patiemment assemblés et vérifiés par des Bénédictins. Incroyable non ? Ça tombe bien, parce que pour bien jouer, on a toujours besoin d'un petit code par-ci par là. Et en plus, pour les contacter avec mes belles suggestions ou mes vilaines critiques, il y a aussi une adresse : JEUX CRACK 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, ainsi qu'une belle boîte à courrier électronique : crack@joystick.fr

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

Encore un jeu de stratégie... Oui, mais celui-ci est basé sur l'univers Star Wars. Que vous jouiez du côté de l'Empire, de l'alliance rebelle ou des autres peuples aliens, vous n'êtes pas prêt d'explorer les diverses possibilités de scénarios disponibles. Les codes de triche suivants devraient vous aider à mieux assumer la lourde tâche de chef-suprême de votre peuple. Codes pour Star Wars Galactic Battlegrounds en VF 1.0 clavier Azerty. A utiliser en solo dans les modes «partie standard» et «campagnes». Ces codes fonctionnent avec tous les peuples.

• Une fois une partie commencée, appuyez sur **[Entrée]** pour faire apparaître la boîte de dialogues. Tapez alors le code désiré, suivi par un appui sur **[Entrée]**.

CODE DE TRICHE DESCRIPTION

TARKIN : Détruit les ennemis et donne généralement la victoire mission.
SKYWALKER : Tous les objectifs accomplis et victoire mission.
FORCECARBON : Donne 1 000 unités de carbone.
FORCEORE : Donne 1 000 unités de minerai.
FORCEFOOD : Donne 1 000 unités de nourriture.
FORCENOVA : Donne 1 000 cristaux Nova.
FORCEBUILD : Accélère constructions et passages de niveau technologique.
FORCESIGHT : Plus aucun brouillard.
FORCEEXPLORE : Révèle la carte entière.
DARKSIDE# : Remplacer le dièse par le numéro (1-8) du peuple à détruire contrôlé par l'ordi (pas d'espace entre le code et le chiffre). Attention, si vous dépassez le nombre d'opposants présents dans votre mission, le jeu plante et retourne sous Windows.
SIMONSAYS : Donne l'unité d'infanterie Ewok Simon.
SCARYNEIGHBOR : Donne une unité marine surpuissante : le maraudeur Bongo. Code à utiliser au-dessus de l'eau.

SERIOUS SAM : THE SECOND ENCOUNTER

Dans le genre action frénétique à la première personne, Serious Sam n'a pas de comptes à rendre à ses illustres ancêtres tels Duke Nukem, Unreal ou Quake. Bref, sortez la Gattling... ça va saigner. Pour encore mieux profiter du délicat plaisir d'éclater du Gnaar, pulvériser du Zorg ou tronçonner les cucurbito, voici des codes de triche pour la v. 1.05 en installation française Azerty.

• Chargez ou commencez une partie, et appuyez sur la touche **[F1]** ou **[petit 2]** pour ouvrir la fenêtre de la console. Tapez alors le code que vous aurez choisi dans la liste qui suit, appuyez sur Entrée, et réappuyez sur **[F1]** ou **[petit 2]** pour retourner au jeu.

CODE EFFET

PLEASE GOD : Mode dieu (invincibilité). Retaper pour annuler.
PLEASE FLY : Sam peut voler (souris). Retaper pour annuler.
PLEASE GIVEALL : Donne toutes les armes et objets.
PLEASE GHOST : Mode passe murailles (pas de Clipping). Retaper annule.
PLEASE TELLALL : Toutes les informations sur tous les niveaux, monstres, armes, etc. sont disponibles dans l'ordinateur NECTRICSA.
PLEASE KILLALL : Tue tous les monstres de faible niveau (les monstres les plus puissants ne meurent pas et sont juste blessés).
PLEASE OPEN : Ouvre toutes les portes verrouillées.

PLEASE INVISIBLE : Sam est invisible pour les ennemis. Retaper annule.
PLEASE REFRESH : Remonte la barre de vie au maximum.

ASTUCES

• La tronçonneuse ne sert pas uniquement à tronçonner les membres de vos horribles ennemis, elle permet aussi de scier les troncs d'arbres (ouf !), de débroussailler les taillis et même de détruire certaines statues ou piliers en pierre ; quant à tailler les haies ?

• Quand vous commencez une nouvelle partie du début, vous allez tomber de la soucoupe dans un lac. À la surface de l'eau, faites un demi-tour, vous verrez la berge du lac qui semble bloquée par les montagnes. Prenez pied de ce côté. Cachée dans une anfractuosité, il y a une cabine téléphonique secrète toute rouge ! Profitez-en pour passer un coup de téléphone... Surprise ! Il y a aussi un deuxième revolver qui traîne dans le secteur.

DRUUNA

Dans un monde délabré, hanté par de rares humains contaminés par un virus terrible, aidez Druuna à retrouver la mémoire s'annonce fort périlleux. Malgré ses atouts mammaires surdimensionnés, cette héroïne aurait bien besoin d'un coup de main ! Heureusement, les quelques codes suivants faciliteront cette tâche ingrate. Codes de triche pour la version 1 française Azerty du jeu : chargez ou commencez une partie, puis pendant le jeu appuyez sur la touche **[F2]** pour afficher la boîte de saisie texte. Pour taper l'un des codes désirés, la procédure est un peu complexe. Procédez comme suit :

• Il faut composer le code de triche, lettre par lettre. Utilisez les flèches droite et gauche du bloc curseur pour choisir l'un des sens de défilement de l'alphabet, puis appuyez sur Entrée de manière répétée pour vous déplacer jusqu'au chiffre ou la lettre désirée. Toujours avec vos flèches curseur, déplacez-vous sur « Confirmer » et validez le signe choisi par Entrée. Recommencez la manipulation pour chaque lettre ou chiffre (le code s'inscrit peu à peu dans le coin gauche en bas de l'écran). Une fois le code complet, allez sur le choix « OK », faites Entrée (un bruit valide la bonne saisie du code), puis retournez au jeu par le choix « Retour ». Attention aux erreurs. « Annuler » efface la totalité de la saisie !

• En cas de difficulté pour activer les codes, il peut être utile de mettre d'abord le jeu en « mode triche ». Pour valider le mode triche : à partir du menu principal (menu avec tous les moniteurs), choisir le plus petit moniteur vidéo (écran complètement à gauche) et saisir le code : **CHEATON** avec la méthode déjà décrite plus haut.

CHEAT CODE EFFET

MEMOK : Déplacement dans tous les souvenirs.
OGGOK : Tous les objets du jeu dans l'inventaire.
ZEROK : Remise à zéro des paramètres corporels de Druuna (tension nerveuse, activité cardiaque et effort cognitif).
DRUUNA0 : Druuna en tenue normale.
DRUUNA1 : Druuna nue.
DRUUNA2 : Druuna en tenue sexy.
DRUUNA3 : Costume genre Lara Croft (short et body).
DRUUNA4 : Costume de miss America.
DRUUNA5 : Costume de Spiderwoman.

BATTLE REALMS

Dans un japon médiéval, les clans du Dragon, du Serpent, du Loup et du Lotus s'entredéchirent dans une lutte sans merci. Vous devrez guider votre maison dans sa lutte désespérée pour la survie. Heureusement, vos samouraïs et maîtres zen sont les meilleurs...

Astuces pour Battle Realms en version 1.0 f. Azerty :

• L'utilisation des chevaux est un avantage déterminant. Dans presque toutes les cartes, il y a des chevaux sauvages (que l'on peut voir en marron sur la carte). Votre première tâche sera donc de construire une écurie et demandez à vos paysans de capturer les chevaux avant que vos ennemis s'en chargent et ne retournent cet avantage contre vous en formant leurs propres cavaliers. Les unités à cheval (spécialement celles qui disposent de peu de vie) survivront bien plus longtemps une fois à cheval. C'est très utile quand il s'agit de geishas par exemple. De même, l'utilisation de vos héros avec des chevaux permet une plus grande efficacité au combat corps à corps, dangerosité et durabilité qui se traduira donc par plus d'ennemis et de bâtiments détruits. Les archers gagnent également beaucoup à l'utilisation des chevaux (mobilité, meilleure vision, portée). Les chevaux sont également utiles pour activer la récolte et le transport du riz.

• Si vous jouez le clan du Dragon, même si vos héros meurent au combat, ils reviendront quand même vous prêter main-forte à la mission suivante (bien sûr, si c'est Kenji qui meurt la partie est perdue).

• N'oubliez pas d'employer le système de « liste d'ordres de déplacement » pour automatiser un maximum de tâches. Une fois que vous aurez assez de paysans, vous pouvez ainsi définir des trajectoires les menant de leur hutte aux bâtiments militaires par exemple, de manière à ce que la production d'unités militaires s'effectue automatiquement dans votre camp, pendant que vous serez occupé à guerroyer ailleurs.

• Bien qu'ils présentent une bonne protection contre les volées de flèches ennemies, il est possible d'abattre les arbres. Forcez simplement vos unités ou héros à les attaquer (utilisez la touche attaque en force, puis placez le curseur sur l'arbre jusqu'à ce qu'il se transforme en épée). C'est spécialement utile si vous désirez dégager de la place, ou pour éviter les embuscades.

• Lors de l'attaque des villages ennemis, une stratégie d'attaque, simple mais efficace, est de séparer votre armée en deux parties : une moitié de vos hommes se consacrera à détruire les bâtiments, alors que le reste de vos unités n'aura comme seule tâche que de protéger les premiers en tuant systématiquement les ennemis qui pourraient les menacer.

Jeux Crack

X-COM : ENFORCER

Au secours ! les extraterrestres sont partout ! Et ils sont de l'espèce « Méchant Petit Gris ». Oui, ceux-là même qui ne pensent qu'à kidnapper les vaches pour mieux les charcuter, à abductionner nos plus belles nanas, à brûler des cercles dans les champs de maïs, et accessoirement à éradiquer une humanité désarmée. Heureusement ! l'X-COM Enforcer, dernier cri du super-soldat loboto-robotisé est là. Mais il est bien seul contre le déferlement de la vermine E.T. Allez... un bon mouvement, s'il s'agit de sauver l'espèce humaine, quelques codes ne seront pas de trop. Codes de triche pour la V. 1.0 anglaise internationale, clavier Azerty.

• Chargez un jeu ou commencez une nouvelle partie, puis appuyez sur la touche [%] pour ouvrir la console. Saisissez l'un des codes suivants à valider par [Entrée], et appuyez à nouveau sur [%] pour retourner au jeu.

CODE EFFET

CHEAT : Augmente la barre de « Hot Streak » de 25 % à chaque fois. Une fois au maximum, vous obtiendrez plein d'équipements et d'armes bonus (damage intensifier, attack bot, speed booster, etc.).

GOD : Mode invincible. Retapez le code pour le désactiver.

GHOST : Vous avez les pouvoirs d'un fantôme. Plus aucun clipping et vue du jeu à la première personne.

FLY : L'Enforcer peut voler (utiliser le saut pour monter, ou orienter le point de vue avec le bouton droit de la souris et avancer).

WALK : Annule les modes GHOST et FLY.

KILLPAWNS : Tue tous les adversaires d'un seul coup.

EXIT : Retour direct sous Windows (attention, pas de confirmation).

SETJUMPZ XXXX : Règle la hauteur maximale de saut, avec le nombre XXXX compris entre 0 et 2 000 environ (500 pour une hauteur normale).

SETSPEED X : Règle la vitesse de déplacement de l'Enforcer, avec X = 1 pour une vitesse lente, X = 4 pour une vitesse rapide.

OPEN XXXX : Permet de charger le niveau ou la séquence cinématique nommée XXXX. Avec XXXX à remplacer par un nom choisi dans la liste qui suit (exemple : OPEN MAP02.XCM). OPEN permet également de charger de la même manière les niveaux multijoueurs (sans ennemis) et les niveaux Bonus. Attention! Le code de changement de niveau peut remettre votre sauvegarde à zéro, aussi faites une copie de sécurité avant (fichier USER.INI) ou créez un personnage spécialement pour tricher.

TOUS LES NOMS DE NIVEAU :

NIVEAUX BONUS

Bonus01.xcm
Bonus02.xcm
Bonus03.xcm
Bonus04.xcm
Bonus05.xcm

NIVEAUX MULTIJOUEUR

DM_Cleanup01.xcm
DM_Crasher01.xcm
DM_Docks01.xcm
DM_Graveyard01.xcm
DM_Graveyard02.xcm
DM_Head01.xcm
DM_Lab01.xcm
DM_Maulers01.xcm
DM_Parking01.xcm
DM_Rooftop01.xcm
DM_Screamin01.xcm
DM_Screamin02.xcm
DM_Sewers01.xcm
DM_Stadium01.xcm
DM_Trailer01.xcm
DM_Wetwired.xcm

NIVEAUX AVENTURE SOLO

entry.xcm, map00.xcm, map01.xcm, map02.xcm, map03.xcm, map04.xcm, map05.xcm, map06.xcm, map07.xcm, map08.xcm, map09.xcm, map10.xcm, map11.xcm, map12.xcm, map13.xcm, map14.xcm, map15.xcm, map16.xcm, map17.xcm, map18.xcm, map19.xcm, map20.xcm, map21.xcm, map22.xcm, map23.xcm, map24.xcm, map25.xcm, map26.xcm, map27.xcm, map28.xcm, map29.xcm, map30.xcm, map31.xcm, map32.xcm, map33.xcm, map34.xcm, map35.xcm, map36.xcm, map37.xcm, map38.xcm, map39.xcm, map40.xcm.

ÉDITER LE FICHIER USER.INI

Une autre alternative pour accéder à presque toutes les caractéristiques de votre personnage est de modifier le fichier « User.ini ». Vous trouverez ce fichier dans le dossier « System » inclus dans le répertoire du jeu.

• Si ce n'est déjà fait, créez un duplicata de sécurité de ce fichier et chargez USER.INI dans un éditeur de textes (Bloc-notes ou WordPad Windows par ex.). Allez en fin de fichier, vous verrez un paragraphe dont l'en-tête est [XMenu.NewCharacterWindow], c'est la partie qui nous intéresse. Les 11 lignes commençant par « SavedEnforcers » correspondent aux 11 sauvegardes possibles. Choisissez la ligne correspondant à la sauvegarde désirée (il doit y avoir un nom après Name=). Entre autres, vous pouvez modifier :

CurrMap=X : changer X par le numéro du niveau (1-40) où vous désirez jouer.

MaxHealth=X : changer X modifie la quantité max de vie (X=300 par ex.).

ResearchPoints=X : changer X pour la valeur de data points désirés pour acheter toutes les améliorations (avec X=500000

par exemple) WeaponUpgrades[0] à WeaponUpgrades[29]=X: changer X pour choisir l'une des 30 améliorations ou armes possibles. Avec X=-1 indisponible, X=0 verrouillé (cadenas), X de 1 à 4 améliorations ou arme possédée avec un niveau de 1 à 4.

STRONGHOLD

Jouer avec trébuchets et catapultes, construire donjons, murailles et autres ponts-levis, c'est tout un métier. Voici quelques astuces pour Stronghold, le très réussi jeu de gestion de châteaux forts. Trucs pour la version française Azerty :

• Lorsque vous voulez faire de la place dans les bois pour construire des bâtiments, il suffit d'y placer quelques cabanes de bûcherons qui, en vous approvisionnant en bois, vont également défricher le terrain.

• Pour empêcher les animaux sauvages (ours, loups, lapins...) de vous nuire ou tuer vos habitants, avec la baisse de popularité qui s'en suit, il est assez facile de les empêcher de se déplacer en les entourant d'une palissade en bois. Vous pouvez alors éventuellement tuer les indésirables avec vos archers.

• Si vous construisez un cimetière avec quelques tombeaux, un fantôme de seigneur décapité y élira domicile et hantera votre château (le fantôme est assez difficile à voir d'ailleurs). - Pour avoir des projectiles de catapulte ou de trébuchet illimités, cliquez sur l'icône « vache » qui charge la catapulte avec une carcasse contaminée, puis cliquez sur l'écran principal pour choisir la zone cible, puis faites feu. Appuyez aussitôt rapidement sur le bouton « stop ». La vache ne partira pas dans les airs, mais un rocher sera lancé à sa place même si vous n'avez plus aucun projectile.

• Vous pouvez creuser des « douves enduites de brai » de manière à leur donner une forme précise (symbole, texte, etc.) du moment que c'est sur du terrain plat. Une fois votre œuvre achevée, il ne reste plus qu'à utiliser un archer avec des flèches enflammées (placez un brasier à proximité de l'archer) pour y mettre le feu. La trace apparaîtra sur la carte.